



Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Comité des Hauts-de-Seine

FOOTBALL A 7		CHALLENGE DE PRINTEMPS 2012			
DATE :		Licences vérifiées : <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON			
		Journée :		Groupe :	
EQUIPE RECEVANTE		RESULTAT		EQUIPE VISITEUSE	
		<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> EN CHIFFRES			
		-----EN LETTRES-----			
N°	NOM et prénom	Licence		NOM et prénom	Licence
	Capitaine :			Capitaine :	

Réclamations, réserves et observations AVANT, PENDANT et APRÈS la rencontre

SIGNATURES OBLIGATOIRE		NOTE FAIR PLAY OBLIGATOIRE	
Capitaine Recevant	Capitaine Visiteur	Capitaine Recevant	Capitaine Visiteur
		/ 5	/ 5

Cette feuille doit être adressée dans les 48 heures suivant la rencontre à la FSGT 92
161, rue des Renouillers – 92700 COLOMBES
Tél : 01 47 21 52 14 – Fax : 01 47 21 86 55

Dans tous les cas de non déroulement ou d'arrêt du match, indiquer ci-dessous et succinctement les circonstances
 (un rapport détaillé doit obligatoirement être adressé à la Commission)

FEUILLE DE MATCH

AVANTLARENCONTRE

Chaque équipe remplit la feuille de match.
Sur présentation des licences, les capitaines vérifient la qualification et la présence des joueurs. L'équipe recevante complète la date, l'heure et le lieu du match.

APRESLARENCONTRE

Le score du match est inscrit et validé par les deux Capitaines. Une note "Fair Play" sur 5, sera attribuée à l'adversaire.

Chaque capitaine devra remplir sa partie et juger en fonction de l'adversaire pendant le déroulement du match.

L'équipe victorieuse, ou recevante en cas de match nul, doit retourner la feuille de match à la Commission de gestion dans les 48h00 qui suivent le match.

RAPPEL DE QUELQUES RÈGLES

L'horaire indiqué sur le calendrier est celui du coup d'envoi du match. En cas de retard, si les équipes acceptent de jouer, le résultat sera homologué, quelle que soit la durée du match.

Deux périodes de 25 minutes chacune.

Auto arbitrage (nous déconseillons aux équipes de désigner un arbitre avant le match, l'expérience prouvant qu'il y a plus de contestations avec un arbitre que sans) ; les joueurs doivent s'arrêter d'eux-mêmes dès qu'ils ont commis une faute ou que le ballon est sorti.

Pas de hors-jeu.

Tacle interdit. Touche au pied (adversaire à 6 m).

Tous les coups francs sont directs avec adversaire à 6 m (ex. : une obstruction ou un pied haut à l'intérieur de la surface se solde par un coup franc direct à l'endroit de la faute, le penalty à 8 m étant réservé, comme en foot à 11, aux fautes graves).

Les dégagements aux six mètres se font soit au pied, soit à la main par le gardien (la balle n'a pas à sortir de la surface avant d'être jouée par un partenaire, mais l'adversaire doit se tenir en dehors de la surface jusqu'à ce que le renvoi soit effectué).

12 joueurs maxi sur la feuille de match et changements à la volée et illimités.